COMBAT EVOLVED

HALO

ANNIVERSARY

CERO
D
17才以上対象

『Halo®: Combat Evolved Anniversary』の詳細は、
次の Web サイトでご確認ください（英語のみ）。

www.halowaypoint.com/remastered

警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、http://www.xbox.com/jp/support/ をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

･テレビから離れる

･画面の小さいテレビを使う

･明るい部屋でゲームをする

･疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

Halo の歴史

2001 年に『Halo』が発売された当時(日本国内発売は 2002 年)、家庭用ゲームの状況は現在とはまったく異なっていた。1 人称視点のシューティング ゲーム(FPS)は当時から存在し、SF をテーマにしたものもあったが、確固とした世界観を持ち、登場人物に感情移入しながら手強い敵 AI との戦いを体験できる『Halo』のようなゲームは他に類を見なかった。

そして現在、Halo なくしてゲームの世界を語ることはできない。Halo は海兵隊が活躍する SF シューティングというジャンルを確立させ、タイトルをリリースする度に新たなファンを獲得してきた。Halo シリーズは、全世界で累計 4000 万本を売り上げ、小説やコミック、アニメにまで世界を広げ、多くのファンを魅了し続けている。

Halo の誕生から 10 年。世界中のファンに感謝の気持ちを表するとともに、さらなる飛躍の 10 年を目指し、Microsoft® Studios と 343 Industries™ はこの 10 年間に進化を遂げたテクノロジーを駆使して、Halo に新しい命を吹き込んだ。『Halo: Combat Evolved Anniversary』で、Halo の歴史と未来を体験しよう。

英雄という運命

Halo の主人公、John-117。彼は世界中のファンから「マスターチーフ」の愛称で親しまれる。少年時代に海軍情報局 (ONI) に拉致されたのち、キャサリン ハルゼイ博士による SPARTAN-II 計画に投入され、過酷な訓練を生き延びてスパルタンとなった。スパルタンとは、遺伝子操作により人体改造を施されたスーパー ソルジャーであり、コヴナントと呼ばれるエイリアンの軍事同盟から人類を守るための最強の盾である。仲間のスパルタンが惑星リーチをはじめとする戦場で次々と命を落とす中、マスターチーフは、スパルタン唯一の生存者となった。それは、彼に課せられた運命の導きであったのかもしれない。

ストーリー

2552 年、人類は滅亡の危機に瀕していた。超光速航行が可能となり、国連宇宙司令部(UNSC)による銀河系各地への植民が開始されてから数世紀、人類はその存在を脅かす敵と遭遇する。「コヴナント」と称するエイリアン種族の強力な軍事同盟である。狂信的とも言える宗教的信念のもとに結束したコヴナントの目的は、人類との最初の接触において明らかになる―それはすなわち人類の根絶であった。人類とコヴナントの戦いは数十年にわたり激化の一途をたどる。幾度となく敗退を重ねる中、UNSC は、人類を守るための緊急措置を発令。「航行中の艦船が敵の追跡を受けた場合、目的地を定めないスリップスペース ジャンプによる離脱、もしくは自爆を義務付ける」。いかなる犠牲を払っても、コヴナントに地球の座標を知られてはならないのだ。そして惑星リーチにおいて、人類最後の軍事拠点の壊滅を目指すコヴナントの大艦隊と UNSC が交戦する中、唯一の生存者と目されるスパルタンと、人類存続の鍵を握る AI を乗せた戦艦オータムは、スリップスペース ジャンプによる離脱を試みる。わずかながらの時間を稼ぐために…

ヘッドアップ ディスプレイ(HUD)

MJOLNIR アーマーのヘルメットには、さまざまなインジケータを表示するヘッドアップ ディスプレイ(HUD)が搭載されています。過酷な戦場で生き残るためには、HUD に表示される情報を確実に理解することが必要です。

A	弾薬	G	ヒット ポイント
B	グレネード	H	シールド
C	マガジン内の残弾数	I	味方（黄色）
D	攻撃を受けている方向	J	モーション トラッカー
E	ナビ ポイント	K	敵（赤色）
F	フラッシュライト	L	照準

マルチプレイヤー

マルチプレイヤー モードをプレイするには、メイン メニューで[HALO: REACH ANNIVERSARY マルチプレイヤー]を選択し、ゲーム ロビーの[ネットワーク選択]から[Xbox 360 本体]、[システム リンク ゲーム]、または[Xbox LIVE]を選択します。Xbox LIVE® でゲームを検索またはホストするには、Xbox LIVE ゴールド メンバーシップが必要です。

マルチプレイヤー マップ (ゲーム ディスク)

『Halo: Combat Evolved Anniversary』には、最新マルチプレイヤー マップが含まれています。メイン メニューの[HALO: REACH ANNIVERSARY マルチプレイヤー]オプションからこれらのマップをプレイできます。

マルチプレイヤー マップ (ダウンロード/Halo: Reach 用)

ディスク ケース同梱のカードに記載されているご利用コードで『Halo: Combat Evolved Anniversary』のマルチプレイヤー マップをダウンロードすることができます。ダウンロードしたマップは、『Halo: Reach』のマルチプレイヤーで、通常のプレイリストやマップ、ゲーム モードと同様にプレイできます。

ロードアウトとゲーム ロビー

マルチプレイヤーでは、スタート時のアーマー アビリティー、プライマリ武器、セカンダリ武器、グレネードの種類と数がセットになったロードアウトを選択できます。マッチメイキング、ファイアファイト、カスタム ゲームの 3 つのロビーからプレイに参加することが可能です。

マッチメイキング

マッチメイキング ロビーでは、オンライン上のスキル レベルが同等のプレイヤー同士にグループ分けされます(Xbox LIVE ゴールド メンバーシップが必要)。

ファイアファイト

ファイアファイトでは、最大 3 人までのフレンドと一緒にコヴナント軍の侵攻に立ち向かいます。1 キルごとにポイントが加算されます。ヘッドショットやグレネードなどの使用でメダル スコア倍増を狙いましょう。

カスタム ゲーム

プライベート マッチを作成して、マルチプレイヤー ゲームをカスタマイズできます。ゲームタイプやマップの選択、ゲーム オプションの変更は、すべてカスタム ゲーム ロビーで行います。Xbox LIVE でオンライン ゲームを作成する場合は、ゲーム ロビー内で[パーティー プライバシー]を設定することでゲームに参加できるプレイヤーを制限し、フレンドや最近遊んだプレイヤーとカスタム ゲームを楽しむことができます。

シアター

カメラ アングルを組み合わせてシングルプレイおよびマルチプレイヤー ゲームのフィルムからスクリーンショットを表示、編集、撮影することができます。Xbox LIVE ゴールド メンバーシップを持っているプレイヤーは、フィルムやスクリーンショットをオンラインで保存し、フレンドに公開することもできます。

フォージ

マルチプレイヤー マップのオブジェクト、装備、環境などをカスタマイズできます。マップの作成は、Xbox LIVE、システム リンク、Xbox 360® 本体でフレンドと一緒に行うこともできます。

新機能

『Halo: Combat Evolved Anniversary』には次のような新機能が搭載されています。

Xbox LIVE による協力プレイ

『Halo』のキャンペーンをオフラインの分割画面モードでプレイしたり、Xbox LIVE でロビーを作成するか、フレンドのロビーに参加してプレイすることができます。ゲーム内のガイド メニューやロビー メニューでフレンドを招待してオンラインでプレイできます。

スカル

『Halo 2』で新たに登場して人気となった「スカル」。スカルはゲーム中の隠しアイテムで、ゲーム性を変化させる機能を持ちます。『Halo: Combat Evolved Anniversary』にもこの要素が追加されています。スカルを獲得すると、キャンペーン ロビーでオン、オフを切り替えることができます。

3D

『Halo: Combat Evolved Anniversary』では、映像と音声が画期的な進化を遂げました。そのひとつとして、3D 対応テレビでプレイすることで、Halo の世界を 3D でお楽しみいただくことができます。未体験の Halo ワールドをご堪能ください。

クラシック モード

を押して、オリジナル版と HD リマスター版のグラフィックを切り替えることができます。オリジナル版『Halo』を懐かしむとともに、飛躍的に進化した映像を体験してください。

実績

『Halo: Combat Evolved Anniversary』では、オリジナルの『Halo』のキャンペーンに最新の実績が追加されています。新しい実績を解除して Xbox LIVE ゲーマースコアを増やしましょう。

Kinect™ 機能

Kinect の機能は、Xbox LIVE にサインインすると自動的にダウンロードされるタイトル アップデートによって有効になります。Xbox 360 Kinect センサーを持っているプレイヤーは、ジェスチャーや音声認識によるさまざまな機能を利用できます。敵やアイテムを解析して、ライブラリーに詳細なデータを追加したり、ゲーム内のメニューを操作することが可能です。Kinect 機能および対応する音声コマンドについては、ゲーム内の説明を参照してください。

HALO WAYPOINT

Halo Waypoint は、Halo シリーズのゲームはもちろん、Halo に関する最新ニュース、フォーラム、コミュニティー、書籍やグッズなど、Halo ワールドに関するさまざまな情報にアクセスできるポータルサイトです。ストーリーの詳細や、コミュニティー作品、未公開映像、シリーズ特集など、豊富なコンテンツが用意されています。また、複数の Halo タイトルでプレイしたキャンペーン、マルチプレイヤー戦績、統計データなどを統合して確認することも可能です。ゲームのメインメニューまたは Xbox ダッシュボードから直接アクセスするか、インターネットで www.halowaypoint.com (英語) にアクセスしてください。

ゲームの開始と保存

ゲームを始める前に、Xbox 360 本体にゲーマー プロフィールが作成されていることを確認します。ゲーマー プロフィールは、Xbox ダッシュボードを表示するか、ゲームを読み込んでから Xbox ガイド ボタンを押すと作成できます。作成したゲーマー プロフィールにサインインし、ゲームを開始します。ゲームのデータと実績はサインインしたプロフィールにだけ記録されます。ゲーム開始時に、セーブ データを保存するデータ保存機器を選びます。セーブ データは、オート セーブ機能により定期的に保存されます。ゲームを終了しても、最後に保存された状態からゲームを再開することができます。

Xbox LIVE

Xbox LIVE® を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、http://www.xbox.com/jp/live/ を参照してください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

サポート情報

■ お問い合わせ先

日本マイクロソフト株式会社
Xbox カスタマー サポート 0120-220-340
受付時間 10:00 ～ 18:00（日、祝日を除く）
詳しくは次の URL をご覧ください。 http://www.xbox.com/jp/support/
※ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。
なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

■ 聴覚や言語に障碍（しょうがい）がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障碍をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。
ファックス番号 : 0570-000-560

※この窓口は、聴覚や言語などに障碍をお持ちの方の専用窓口です。障碍をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いいたします。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は NTSC J が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、インターネットなどを通じて配信または配布すること、および違法に配信または配布された著作物と知りながら入手する行為は、著作権の侵害行為となる場合があります。また、複製、リバースエンジニアリング、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

Printed in Singapore

ゲームの操作（初期設定）

- LT グレネードの使用
- LB フラッシュライトの使用
- ▶ ポーズ メニューの表示
- ◀ グラフィックの切替
- L 移動
- L（クリックして）しゃがむ
- ✥ 移動

- RT 武器の使用
- RB 殴る
- Y 武器の切替
- B グレネードの切替
- A ジャンプ
- X アクション/リロード
- R 視点の移動
- R 武器のズーム（クリック）

343 INDUSTRIES
Microsoft Studios
BUNGiE

Part No. X17-90491-01